PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • PC

NEXT LEVEL EXTRA

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

ENERO / FEBRERO 2000

ISSN 1514-9854



Tomb Raider: The Last Revelation

La solución completa de esta sensacional aventura!

Y los mejores trucos para tus juegos favoritos:

Metal Gear Solid: V.R. Missions, Medal of Honor, Earthworm Jim 3D, Star Wars Episode I: The Phantom Menace, FIFA 2000, Toy Story 2, Ape Escape, Fighting Force 2, South Park Rally y mucho más!

EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA

$ 2,90

00001

9 771514 985008

POSTER EXCLUSIVO DE LARA CROFT



Un lugar diferente

WOKY WOKY
VIDEO JUEGOS
ALQUILER Y VENTA

Dreamcast

SEGA

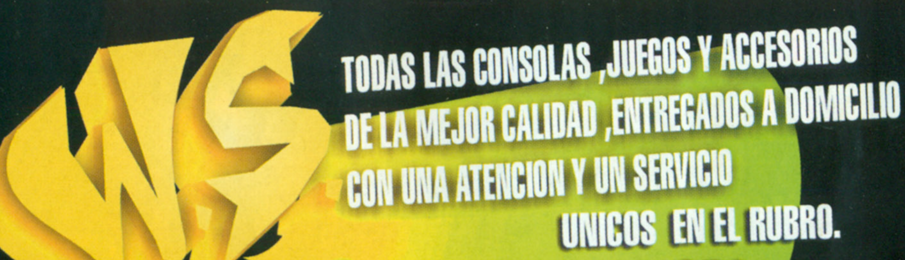
NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

Reparaciones

SANTA FE Y PUEYRREDON

Gal.Americana loc.46 Tel:4826-6603



Video juegos.

SOLO MAYORISTA.

PlayStation







GAME BOY COLOR

ENTREGAS A TODO EL PAIS

Pacheco de Melo 2921 Tel:011-154022541 6

Contestador Mensajes tel:011-4805-2364

Index

índice

Nota del Editor

Hola, y ante todo, ¡gracias por habernos elegido! Seguramente los asiduos seguidores de Next Level se estarán rascando la cabeza pensando el por qué de esta Next Level Extra que tienen en sus manos. Y la respuesta mis queridos amigos, no es tan sencilla. Pero trataremos de despejar todas sus dudas.

Hace ya bastante tiempo que venimos editando Next Level. De hecho, ya cumplimos un año realizando un producto del cual nos sentimos sinceramente muy orgullosos, pero dos temas nos tenían a maltraer.

En primer lugar, cientos de lectores, mes a mes, e insistentemente, nos bombardean vía e-mail o carta clamando por más soluciones, incluso de títulos antiguos pero algo complicados, como Resident Evil o Final Fantasy VII. Ultimamente también estábamos notando que en Next Level, para poner todas las soluciones que considerábamos necesarias, nos estaba quedando cada vez menos espacio para las secciones de actualidad y análisis de nuevos juegos, que sin dudas forman una parte muy importante de lo que es hoy por hoy Next Level en su versión tradicional.

Otro tema es la nueva proliferación de mini-revistas, pésimamente redactadas (algunas directamente con textos traducidos de Internet mediante un software no del todo eficiente que las deja en algo así como apachemericano), entre las cuales una hasta se toma el atrevimiento de escanear libremente páginas y mapas de revistas americanas (infringiendo derechos de Copyright a diestra y siniestra) traduciendo el texto y vendiéndolo como material de producción propia. Todo esto, por supuesto, sin contar la interminable cantidad de horrores que cometen número a número, seguramente gracias a la poca experiencia en esto de los juegos.

Sumando todos estos factores llegamos a la decisión de editar esta nueva revista para todos aquellos que disfrutan de buenas guías realizadas/escritas/armadas por y para Argentinos, completamente dedicada a las mejores soluciones y a los últimos trucos de nuestros juegos favoritos.

Este mes, y como para empezar bien arriba, les presentamos la SOLUCION COMPLETA de Tomb Raider: The Last Revelation, la última aventura de Lara y sin duda la más complicada en la corta pero exitosa carrera de esta superestrella de Eidos Interactive. También en este número incluimos un póster exclusivo de Lara Croft, que la gente de Core gentilmente nos renderizó para este número debut de Next Level Extra, así lo compartimos con todos ustedes, fieles lectores de siempre y nuestros nuevos compañeros de aventuras. Bueno, basta de cháchara que Lara seguramente los está esperando a pocos pasos de lo que seguramente sea alguna trampa mortal... Hasta la próxima...

Staff

NEXT LEVEL EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Enero / Febrero 2000

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Maximiliano Ferzzola
Máximo Frias

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL EXTRA es una publicación mensual de Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121)
Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual N° 985030. ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina
Enero 2000

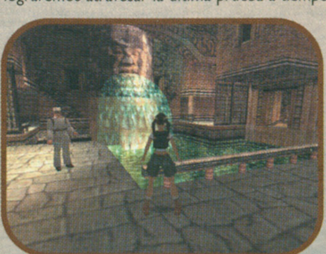
TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

La nueva aventura de Lara ha llegado, y en esta ocasión nuestra heroína vuelve a sus raíces, en un juego plagado de acertijos y trampas mortales, en misteriosos templos de Egipto. Y como todos bien sabemos, el desafío es grande, así que nada mejor que tener esta espectacular guía a mano, para que hasta el más complicado puzzle parezca un juego de niños...

Por Maximiliano Ferzzola

Una de las tantas novedades que introduce este nuevo Tomb Raider es la posibilidad de ver y jugar con Lara cuando apenas era una púber (sólo en el primer nivel, luego se transformará en la hermosa fémina que todos conocemos y adoramos). Para cuando arrancamos Lara cuenta con quince años recién cumplidos -es decir, es el año 1980- y ya demuestra un gran interés por la arqueología. La inquieta nena ha convencido a su aristocrático padre, Lord Henshingly Croft, para que le permita partir en expedición a la selva colombiana en compañía del renombrado aventurero Verner Von Croy.

Este primer nivel de Tomb Raider: The Last Revelation es un Training Level, o sea un nivel de entrenamiento en donde adquiriremos la destreza necesaria para avanzar en el juego. Para que este nivel cumpla su función deberán jugarlo sin nuestra ayuda. ¡Pero a no preocuparse! No es para nada difícil y, además, Von Croy (una especie de Indiana Jones pero sin látigo) nos guiará por todo Angkor Wat. Como pista sólo diremos que el Training Level consta de dos partes. En la primera deberemos buscar ocho calaveras doradas y, dependiendo si las encontramos todas o no, el siguiente nivel será más o menos difícil. Recordemos que ahora Lara puede correr más aprisa... o no lograremos atravesar la última prueba a tiempo. Por fin presenciaremos un video intermedio en el que Von Croy no hará caso a las maldiciones que pesan sobre Angkor Wat y pagará las consecuencias. ¡Nuestra pequeña Lara apenas logrará escapar!



Las armas



Pistolas: El armamento básico de nuestra heroína, que tiene munición ilimitada.



Uzis: Estas máquinas de escupir plomo son utilizadas por Lara al igual que las pistolas, o sea, una en cada mano. Consumen vorazmente la munición, pero afortunadamente hay clips en todos lados.



Escopeta: La escopeta se consigue rápidamente en el juego, y aunque tiene una cadencia de disparo lenta, es muy poderosa. Se puede utilizar con dos tipos de municiones, la normal y la de tiro abierto, que aunque hace menos daño, es más sencilla de utilizar.

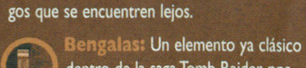


Revólver: Una buena alternativa para la escopeta, con un poder similar, y algo lento para disparar.



Lanza granadas: Este nene puede ser un arma de doble filo, ya que un tirín mal colocado puede acabar con nuestros agresores y con la niña. Se pueden utilizar tres tipos de municiones: Regular, súper o flash.

Ballesta: Esta arma no tiene gran poder, pero puede usarse con tres tipos de flechas: Regulares, con punta explosiva y con punta venenosa. Además tiene un zoom bastante útil para acabar con enemigos que se encuentren lejos.



Bengalas: Un elemento ya clásico dentro de la saga Tomb Raider, nos servirán para iluminar un área que de otra forma sería imposible de revisar.

***Importante:** Recuerden bien todos los movimientos que Von Croy nos irá explicando en el entrenamiento, ya que luego serán absolutamente necesarios para terminar la aventura sin dolores de cabeza.*

Tomb of Seth

Tras una gran elipsis de tiempo hasta 1999 Lara ya se habrá puesto tan linda y esbelta como la conocemos. Estará explorando, junto a su guía, Sahib, la Tumba de Seth en Egipto en busca del "Amulet of Horus". Al comienzo del nivel busquemos dos Flares, una Shotgun y un Small Medipack, que serán de enorme utilidad para el resto de la aventura. Cuando entremos a la tumba la puerta se cerrará detrás nuestro. Fijémonos los orificios de las paredes. Uno de ellos acciona un mecanismo que llenará de arena la habitación contigua, por lo que ahora podremos tomar la primera mitad del "Eye of Horus" y, al hacerlo, la otra puerta se abrirá. Siguiendo por el camino hay una habitación con un pedestal en el medio. Debemos seguir al guía, siempre a unos pasos detrás de él, y luego esperar a que desactive la trampa. Agarremos la otra mitad del "Eye of Horus", combinemos ambas partes y usemos el objeto resultante sobre el mecanismo que se encuentra en la habitación del pedestal. Sahib abrirá la siguiente puerta; mandémonos por el camino pero, en vez de seguir por el pasillo, tomemos la entrada a la caverna con el brillo azulado. De allí tendremos acceso a una habitación con una estatua al fondo. Encaremos por el pasillo derecho y accionemos la cadena. Cuando Sahib ilumine el suelo delante nuestro, algunas baldosas se encenderán y otras no. Para abrir la puerta del fondo debemos llegar hasta ella saltando sólo en las baldosas iluminadas. Si lo hacemos mal hemos de buscar la otra cadena en el corredor contiguo, jalarla para volver el puzzle a su comienzo y reintentar los saltos. Ahora tomemos el "Timeless Sand" y sigamos a Sahib. Cuando el guía huya espantado por lo que acaba de leer, vayamos al cuarto siguiente para usar el "Timeless Sand" en la estatua. Ahora encaremos por la boca de la Esfinge, agachados.

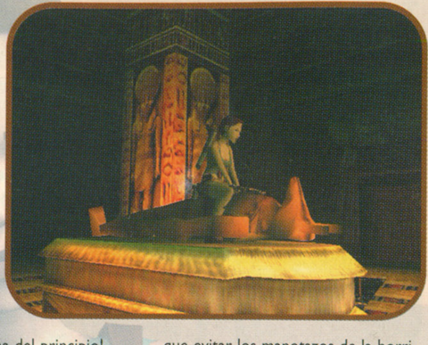


Burial Chambers

Activemos la palanca, tomemos la "Hand of Orion" rápidamente y salgamos de ahí por el pasillo izquierdo INMEDIATAMENTE o somos boleta. Cuando agarremos los cartuchos la puerta se abrirá. Pasemos corriendo por los pinches y tirémonos en el pozo. Usemos la "Hand of Orion" en el mecanismo para desactivar los pinchos. Al hacer esto activaremos unas cuchillas retráctiles. Deberemos usar toda nuestra habilidad de fanático de los videojuegos para llegar a la entrada elevada en la pared. En la sala de la tumba pongámonos frente al sarcófago principal. Lara agarrará el



"Amulet of Horus". Sigamos el caudal de sangre hasta la habitación con la estatua en el medio. Esta estatua está posada sobre un dibujo idéntico al de otra baldosa próxima. Hay que arrastrar la estatua hacia el segundo dibujo, cuidándonos de no despertar a las momias (que dicho sea de paso ¡SON INMORTALES!). Detrás de uno de los sarcófagos se abrirá una entrada, vayamos por ahí. Saldremos a una caverna. Antes de cruzar por la entrada dorada, hacia la izquierda, hay una escalera de piedra; mandémonos por ahí y luego doblemos nuevamente a la izquierda. Crucemos el puente y entremos, luego tirémonos por el pozo. En esta habitación tenemos que ir saltando por los bloques (¡cuidadito con los pinches!) hasta encontrar una palanca. Una puerta se abrirá. Al entrar y accionar la palanca ¡TODA LA CAMARA GIRARÁ NOVENTA GRADOS! Volvamos a la otra habitación, mandémonos por el agujero y agarremos la "Hand Of Sirius". Para salir usemos la escalera. En la habitación principal, saltando sobre los bloques, vamos a llegar a unos pinches que debemos pasar agachados; luego sigue un saltito complicado. Una vez que alcancemos la habitación de la pared tirémonos en el pozo. Accionemos la cadena (y rajemos por la escalera ya que dos Momias se despiertan). ¡La habitación principal habrá girado de vuelta! Vamos a subir los bloques para poner la "Hand Of Sirius" en el mecanismo. Una cuerda caerá. Balanceémonos en ella hasta alcanzar la habitación en lo alto. tomemos el "Scarab Talisman" y sigamos por el pasillo. ¡Caeremos de vuelta en la caverna del principio! Ahora, subamos de vuelta las escaleras de piedra pero esta vez no deberemos doblar sino seguir derecho. En esta habitación encontraremos la "Golden Serpent", que al ser tomada activa una trampa: la puerta se cerrará y otras dos Momias se despertarán. Afortunadamente, también se abrirá una puerta en la alto. Subamos rápido. ¡OTRA TRAMPA! Corramos como endemoniados hacia la abertura de la izquierda. En el pozo que viene a continuación no hay que saltar ciegamente: es necesario fijarse dónde está el bloque de piedra, caer sobre él y de ahí al suelo (cuidado el fueguito). Una vez más estaremos en la caverna del principio... Ahora sí, a entrar por la puerta dorada. En la habitación llena de arena debemos poner a la izquierda el "Scarab Talisman" y a la derecha la "Golden Serpent". La Momia se despertará. No hay lugar donde meterse ni nada que hacer (no se puede matar lo que ya está muerto...). Habrá que evitar los manotazos de la horrible cosa podrida hasta que la habitación se llene de arena y podamos acceder al piso superior.





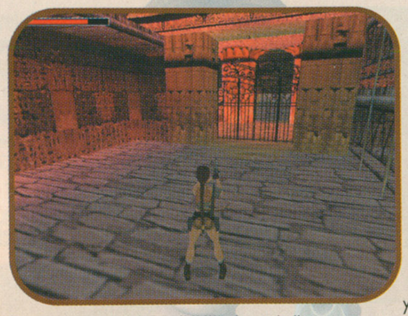
Valley of the Kings



Por supuesto que Lara no sabía lo que estaba haciendo cuando retiró el Amuleto... Por supuesto que Lara no sabía que Sahib la traicionaría... pero son todas realidades que deberemos afrontar.

Al comienzo aparecen unos flacos dispuestos a que nuestra aventura termine antes de lo previsto... ¡Llenémoslos de plomo y tomemos sus pertenencias! A ladrón, ladrona y medio. Entre esas cosas esparcidas por el suelo están las llaves de un vehículo. Usémoslas sobre el jeep para seguir a Sahib ¡que se escapa! El manejo del automóvil es simple, pero tengamos en cuenta estas consideraciones: con la X aceleramos, con el

cuadrado frenamos, con R2 cambiamos a reversa y con R1 de vuelta pa´ adelante. Manejemos con precaución, que no porque estemos en pleno Egipto se pueden romper las normas de tránsito. Salvo algunas excepciones, como cuando atropellemos a los beduinos que aún insisten en detener a Larita en su búsqueda arqueológica.



WOOAHHH!!! ¡A eso le llamamos conducir! Lara logrará escaparse de los villanos en un cinema lleno de acción, en el que, además, nos enteraremos quién anda detrás de todo el problema... Verner Von Croy, nuestro antiguo tutor (tierra llena de traidores). Al anochecer, nuestro amigo Jean Pierre nos traducirá la inscripción del Amuleto revelándonos la verdadera naturaleza del mal que acabamos de soltar sobre la humanidad... Hmmm... creo que metimos la gamba, ¿no? OK, manos a la obra y a solucionarlo.

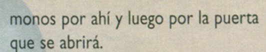
KV5

Cuando lleguemos a la sala con la gran piedra en el medio podremos hacernos de municiones y un Medipack. Más adelante hay un portón cerrado. Bajemos del jeep y subamos a la estructura de la derecha -mirando hacia el portón- por la abertura que hay en el medio. En la esquina de esta estructura podremos subirnos a otra más elevada. Usemos la soga para pasar a la estructura del frente y, de un salto, accionar la palanca. Volvamos a treparnos al jeep y entremos por el portón (pero CUIDADO que hay varias trampas).



The Temple of Karnak

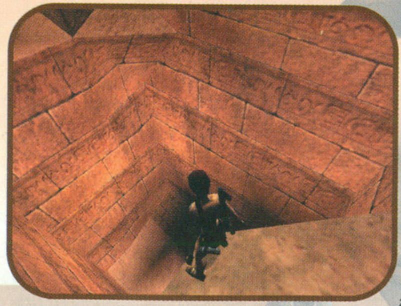
El área detrás del muro está llena de ítems y secretos... ¡a buscarlos! Luego mandémonos para el Templo. Hay una habitación en donde la cámara se pone en una posición atípica (hasta allá arriba deberemos subir) Luego debemos activar los dos orificios de las baldosas rosas y las puertas se abrirán. Tomemos la "Canopic Jar". Se te mostrará dónde tendremos que ir a continuación. Volvamos fuera del templo (donde está el obelisco) y trepemos por la pared Norte (usemos la brújula). En la habitación, colguémonos del techo para cruzar al otro lado y activar el botón. Detrás nuestro una puerta se abrirá. Accionemos el switch y bajemos por el pozo. Ahora vamos a usar la "Canopic Jar" detrás de una de las estatuas (esto abrirá una puerta cerrada en la entrada del templo). Busquemos, elevada en la pared, una abertura; metámonos por ahí y luego por la puerta que se abrirá.



The Great Hypostyle Hall

Por ahora no hay mucho que hacer por aquí. Así que solo debemos buscar la entrada al "Sacred Lake". Parece ser que Von Croy nos la tiene jurada, porque trajo refuerzos para





acabar con Lara ¡qué desperdicio!

Sacred Lake

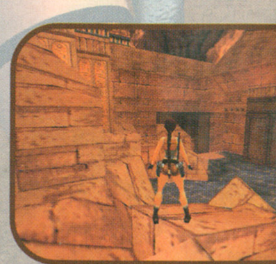
Mucho cuidadito que el área está llena de cocos que nos quieren merendar. En el lago, tirémonos al agua y nademos hasta la otra orilla. Busquemos una entrada y entremos por ella. Derecho nomás hay un pozo, vamos a tener que bajarlo. Crucemos usando los dos palos y luego mandémonos por el conducto. Usemos la cadena que abre la puerta cerrada en el lago donde nos tiramos antes. Volvamos ahí, bajando por los palos (pero a no tirarse porque nos haríamos cachitos ¿eh?). Salimos al lago. Crucemos por el portón que acabamos de abrir y, en esa habitación, busquemos una palanca que hay que accionar. Nademos por el agujero que se abre. Después de abrir manualmente la primer puerta, vamos a llegar a un gran cuarto que finaliza en un espejo. Justo en el centro de esa habitación ¡el techo es una ilusión!. Mandémonos por ahí. Tomemos la segunda "Canopic Jar". Volvamos a la sala bajo el agua (donde jalamos la palanca) y metámonos por el otro túnel.

Back to the Temple of Karnak

Busquemos las estatuas y pongamos la segunda "Canopic Jar". Saltemos sobre el Bowl que se mueve. ¡Increíble, ahora Lara puede caminar por la superficie del agua! Volvamos por donde entramos y busquemos, en el estanque, una estatua. Detrás de ella hay un pasillo. Nos vamos a tener que seguir mojando, pero antes matemos a los cocos. Bajo la estructura, hay un túnel que comunica a un pequeño cuarto. Activemos el switch y tomemos la "Hypostyle Key" y la "Sun Goddess". ¡Vamos a tener que Volver al "Great Hypostyle Hall"!

Back to the Great Hypostyle Hall

Ya recorrimos este lugar antes. Ahora, tenemos que buscar una puerta con una cerradura dorada a un lado. Usemos la "Hypostyle Key" en la cerradura. Algunos enemigos saldrán a nuestro encuentro. Matémoslos a todos, ya que uno nos deja su UZI. Ahí mismo veremos que por el techo nos podemos colgar. Colgando pasemos por la puerta en lo alto. Cruzando los bloques, veremos una gran habitación abajo y algunos niveles superiores más arriba. Saltando, colgando y saltando aún más, tenemos que llegar al nivel superior. Parémonos en donde sobresale una porción del piso: vamos a tener que dispararle a la bola negra. Esta caerá y creará otro pozo, ése es nuestro destino. Más adelante, hay tres mecanismos, cada uno con un palo. El primero



debe apuntar al Sur (usemos la brújula para ubicarnos), el segundo hacia el Este y el tercero hacia el Norte. Busquemos una habitación con un pequeño obelisco en ella. Tiremos de la cadena , tomemos el "Sun Disk" y salgamos de ahí por el pozo.

Back to Sacred Lake



Hay que combinar el "Sun Disk" con la "Sun Goddess" y usarlo sobre el mecanismo del medio de la isla. Tres puertas se abrirán. La Norte y la Sur son para abastecernos de ítems. La Oeste es donde debemos ir para continuar nuestra aventura. En la primer habitación subamos a los bloques y avancemos colgados por el techo hasta el pequeño túnel. Luego... bueno, no es tan difícil salir de ahí.

Tomb of Semerkhet

Y sí, Von Croy nos quiere fuera del juego. Además de robarnos el Amulet of Horus nos encierra en esta tumba llena de peligros. Maldito sea...

Cuando aparezcan los escarabajos más vale que no toquemos el suelo, amigos y amigas aventureras. Avancemos por la habitación colgados del techo. Bajemos por el palo hasta la siguiente habitación. Aquí, sobre uno de los pedestales, hay una antorcha. Agarrémosla y prendámosla en el fuego. Con la antorcha en la mano no se nos acercarán tantos escarabajos, pero no podremos ni disparar, ni trepar, ni colgarnos, ni accionar los botones que vamos a tener que accionar, con ella en la mano. Tirémonos hacia la sala de abajo y busquemos tres orificios en las paredes. Para apretarlos vamos a tener que largar la antorcha (con el triángulo), lástima.

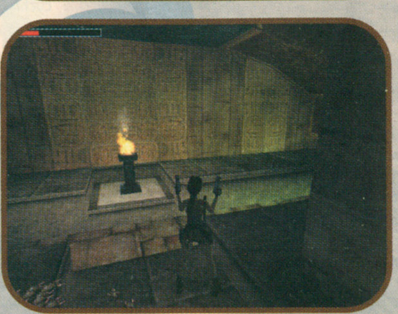
Luego trepemos por el palo hacia la habitación en donde agarramos la antorcha. Y, como por arte de magia, una puerta se habrá abierto pero, cuando la crucemos, de vuelta como por arte de magia, se va a cerrar. Uno de los bloques rojos sobre la pared es una puerta que se activa manualmente. En la habitación del GRAN juego de mesa, vamos hacia la pared Este para subir las escaleras. Verás, más adelante, unos orificios que escupen fuego. Cuando dejen de hacerlo, y sin quemarnos, metamos la delicada manita de Lara dentro de cada uno de ellos. Se abrirá una puerta al costado, la cual debemos cruzar. Y más orificios que escupen fuego saldrán a nuestro encuentro. ¡Hagamos lo que debemos hacer, seamos valientes!

Luego salgamos de ahí y agarremos "The Rules of Senet". ¡Y preparémonos para jugar el juego de mesa más grande de la historia! Examinemos las "Rules of Senet". Como aquí nuestra suerte y astucia entran en juego, lo único que podemos hacer es traducir las reglas para saber cómo se juega. Atenti:

"Para ganar el juego tendrás que llevar todas tus piezas al bloque final. Usá los palitos blancos para hacer tu tirada. Tu número de movimientos es la cantidad de palitos que queden en blanco. Si todos son negros entonces es 6. Si tirás un 6 ó tu pieza cae en un bloque marcado con un Ankh, tendrás otro turno extra. Si alguna pieza cae sobre otra de su oponente esta deberá volver al principio". ¡Como el Ludomatic!

Una vez hecha la tirada, pisemos el cuadrado del mismo color que la pieza que queramos mover. Ya sea que ganemos o perdamos igual podremos seguir nuestra aventura.





Sólo que, si perdemos, escaparnos de la Tumba de Semerkhet será infinitamente más difícil. Solo tomaremos en cuenta esta última alternativa, la difícil, ya que con la práctica que hemos adquirido hasta ahora no tendremos problemas con la fácil.

Deberemos encontrar tres de las piezas del juego extraviadas y ponerlas debajo de los martillos hidráulicos. Una vez rota, la ficha nos dejará unos cuadrados que deberemos usar en el salón de las grandes puertas enfrentadas. Al abrir la segunda puerta, un espíritu de fuego nos atacará. A la derecha de esta habitación, subiendo por la empinada, hay otro cuarto. Corramos como nunca lo hicimos en nuestra vida porque, si el espíritu nos toca demasiado, seremos carbón para el asado del domingo. En el nuevo cuarto hay una palanca que liberará a un espíritu de agua, entonces ellos solitos se entretendrán y ya no deberemos preocuparnos por morir chamuscados. Volvamos a la habitación de donde salió el primer espíritu y, usando las sogas al estilo Tarzán, deberemos llegar al final de la habitación. Al final del otro cuarto veremos un bloque con un palo en el centro. Subamos al palo y saltemos a la plataforma que está delante. Usemos la palanca y luego saltemos de vuelta al bloque. Subamos, de vuelta, al palo, para esta vez saltar sobre la plataforma Este. Vamos a rodear el cuarto saltando sobre las plataformas salientes para meternos por el túnel.

Al final, un cinema nos mostrará lo que necesitamos para contener el mal que hemos soltado. Será cuestión de salir de este lugar maldito, de una buena vez por todas, e ir en busca de la Armadura.

Guardian of Semerkhet

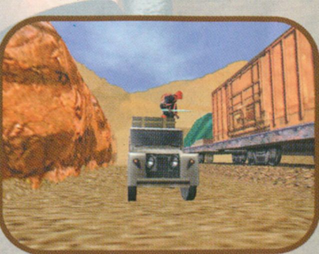


Luego de pasar por las cuchillas (que no es nada fácil), en la habitación del mapa, en la pared Oeste, hay una entrada: mandémonos por ahí. Llegaremos a una habitación con una especie de timón. Si lo giramos unas seis veces una puerta se abrirá. Pero apenas soltemos el timón la puerta comenzará a cerrarse. Corramos por el pasillo. Una cuchilla nos comenzará a perseguir ¡PATITAS PA' QUE LAS QUIERO! Un par de saltos y estaremos frente a la puerta a punto de cerrarse... ¡un rol al estilo estilo Indy y estaremos del otro lado! Si nos caemos, vamos a tener que buscar el camino de vuelta al timón. Si logramos pasar, hay que pegarle derecho. Saltemos sobre el pedestal y tomemos el "Golden Vraeus". Ahora tirémonos y, sin caer en los pozos, encaremos hacia la puerta. Sigamos el camino para salir a la habitación del mapa. Usemos el "Golden Vraeus" en el mecanismo triangular. Tomemos la "Guardian Key" y vayamos a usarla en la cerradura de la pared Este. Encaremos por donde se acaba de abrir. Deberemos correr lo más rápido posible, ya que las cosas que golpean las rejas quieren salir y no parecen muy contentas. Si llegamos a tiempo, jalemos la palanca y vayamos por la puerta que se abrió. Si no llegamos a tiempo, un toro nos seguirá por toda la sección... ¡Olé! Si sobrevivimos, vamos a terminar en una habitación con tres bloques con ojos y, por supuesto, otro toro. ¡Usemos al cornudo para que embista los tres bloques!

Al salir de la tumba nos encontraremos a Sahib (¡ese traidor!). El guía nos dirá amablemente (ejem!) que Von Croy está yendo para Alexandria. Así que... hora de abordar el tren.

Desert Railroad

Tiros, saltos, corridas, colgadas y acción. Hay que saltar de vagón en vagón y tirotearse con unos molestos y descerebrados ninjas que aparecen por todos lados (bueno, no deben ser ninjas... ¿qué estarían haciendo en el desierto camino de Alejandría? Pero tienen toda la pinta de ser ninjas). Sólo eso... ah, también debere-







mos usar la Crowbar para activar las palancas que no tienen el palo.

Alexandria

Che, que lindo lugar éste, pero... ¿por qué las calles estarán desiertas? Algo terrible parece haber pasado acá. Bueno no importa, la cuestión es que tenemos que encontrar la Armadura. Al llegar a la plaza veremos unos cuantos edificios, metámonos en el que tiene los ocho arcos. Jean Pierre nos dirá que debemos ir a la Catacumbas. Ahí agarremos el "LaserSight" y el resto de los ítems. Luego busquemos la entrada de las "Coastal Ruins"...

Coastal Ruins

Deberemos buscar el edificio con el cartelito que dice "Egypcian Adventure". Hemos de dispararle a las maderas que taponan la entrada para abrirnos camino. Siguiendo el pasillo detrás de una de las pirámides, caeremos sobre una plataforma abisagrada que es una bomba de tiempo. Rápidamente, combinemos el revólver con la "LaserSight" y disparemos sobre los objetos que se mueven tipo parque de diversiones. La diferencia es que acá no ganaremos ningún osito, sólo salvaremos el trasero de los pinches que nos esperan abajo. Agarremos el "Token" y volvamos a la habitación de las pirámides. Subamos las escaleras y agarremos por el pasillo. Usemos el "Token" sobre el mecanismo y, encantada por la música de la flauta, una soga se elevará. Subámosla. En este cuarto tenemos que agarrar la "Broken Handle" y buscar, en una de las paredes, unos ganchos que sobresalen: agarremos el de la izquierda. Volvamos por donde vinimos. Nos detendremos donde veamos unas tablas bloqueando una puerta. Un par de disparos y listo. Entremos. ¡Pero CUIDADO! Tendremos que usar el espejo para no caer sobre las trampas que a simple vista no se ven. Al final de la habitación está la "Crossbow" (la ballesta). Ahora volvamos fuera de "Egypcian Adventure". Una vez fuera, tendremos que buscar unas rejas en una pared.

Combinemos el "Broken Handle" y el gancho para agarrar la "Gate Key".

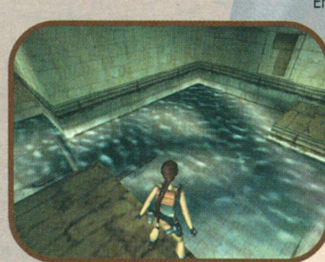
Exploremos la zona hasta llegar a unos castillos, y entremos al de la derecha. Debemos andar con cuidado ya que unos esqueletitos envidian que tengamos carne y ellos no. Debemos buscar una puerta cerrada y usar la "Gate Key" para entrar.

The Upper Catacombs



Cuidado, ya que la segunda habitación es muy inestable.... cuando logremos pasar, tenemos que activar la cara que está en la pared. Veremos una posible entrada al nivel más bajo de las catacumbas. Volvamos a las Coastal Ruins.

Back to the Coastal Ruins



Exploremos el área en busca de una gran piedra colgada de una soga. Bajemos por la abertura y agarremos la antorcha apagada. Cerca del fuego, con la X, encenderemos la antorcha. Busquemos ahora la roldana que sostiene la piedra y prendámosla fuego. Vayamos por donde cayó la roca y luego por el túnel. En la puerta cerrada usaremos la "Crowbar".

The Lower Catacombs

Lo único que tenemos que hacer es buscar el piso donde se abrió la entrada que activamos en The Upper Catacombs, empujar la columna encima de la baldosa y volver a The Upper Catacombs.

Back to the Upper Catacombs

Ahora empujaremos la escultura hasta la habitación de la cara para ponerla al final del surco. Ah, antes de que el fantasma que sale de la escultura nos mate bien muertos, mandémonos por la abertura que se abrió. Busquemos una estatua alada y quedémonos a su lado hasta que el fantasma desaparezca. Bueno, ahora tenemos que encontrar un palo que va para abajo y mandarnos por ahí.

En el cuarto de la palanca accionémosla y usemos las sogas para llegar a la otra habitación. Bajemos usando la pared con ladrillos. Una vez hecho esto, busquemos una pila de basura, detrás de ella hay una entrada.

Caeremos al agua. Subamos sobre una de las plataformas y vayamos saltando hacia el SUR hasta llegar a la palanca. Cuando la activemos, dos plataformas más emergerán del agua. Saltemos sobre ellas. Avancemos colgados de la superficie negra del techo hasta el otro lado. Otro fantasma molesto nos va a atacar; tendremos que buscar otra estatua alada y esperar. Listo. Bien, ahora accionemos la palanca que elevará dos plataformas. Desde la segunda plataforma, al Sur, tenemos acceso a una abertura. Vamos colgando hacia el brillo verde y, siempre colgados, doblemos la esquina. Dejémonos caer y sigamos por el corredor. A continuación, busquemos los cuatro tridentes (Tridents) y encontremos la salida.

Back to Coastal Ruins 2

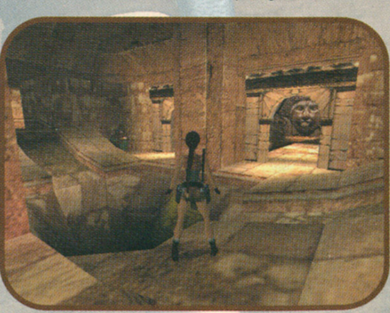
Usemos la Crowbar en las puertas que bloquean nuestra salida y volvamos a las Upper Catacombs.

Back to the Upper Catacombs 2

Hmmm... ¡este ir y volver nos puede marear! Encontremos la entrada al Temple of Poseidon.

The Temple of Poseidon

Metámonos por el pozo detrás de la estatua alada y luego en la



habitación con el agujero en el medio. Tomemos la entrada NORTE. Siguiendo el camino vamos a llegar a una habitación con una GRAN cara que se burla de nosotros sacándonos la lengua... Agachaditos, vayamos por el túnel debajo de ella. Después de cierto número de habitaciones vamos a ver una de las estatuas de Poseidón, adornémosla con uno de los tridentes. Volvamos a la habitación con el agujero en el medio y ahora entremos por la puerta SUR. Frente a otra cara burlona vamos a ver un palo. Al subir por él, otra estatua de Poseidón espera su lindo adorno. Volvamos a la habitación con el agujero y agarremos por la entrada ESTE. Trepemos por la pared afín a tal tarea y adornemos la tercera estatua de Poseidón. Al volver, un fantasma plomo querrá unirnos a sus infernales filas: corramos hacia la estatua alada del principio. Después, entremos por la puerta OESTE y saltemos por la entrada a la izquierda de la cara burlona sin chamuscarnos el trasero. La última estatua de Poseidón espera su trofeo. Volvamos, una vez más, a la habitación principal y tirémonos por el agujero. Nademos hasta el fondo y metámonos por la abertura. Al salir del agua subamos por cualquiera de las dos escaleras. Para deshacernos de los fantasmas que nos atacan, destruyamos las vasijas que esconden estatuas aladas repeledoras de fantasmas. En la siguiente habitación deberemos accionar el atrio de la pared OESTE: nos revelará el "Left Gauntlet" y se abrirán unas puertas secretas.



The Lost Library

En la habitación principal, mandémonos por la puerta de la izquierda. Subamos por el palo. En el cuarto siguiente, primero, matemos al malo apuntándole con la mira telescópica al corazón. Después usemos la Crowbar en la "Golden Star" y busquemos la escalera que nos comunica con un pequeño cuarto más elevado. Bajemos por el palo. Fijémonos que acá hay una puerta que no podemos abrir por carecer del ítem necesario. Continuemos hacia la otra habitación y tirémonos por el agujero. Un jinete nos va a atacar. Plomo al corazón dos veces y nos va a dejar el ítem necesario para cruzar por la puerta cerrada. Accionemos la cuerda. Ahora, volvamos a la habitación en donde agarramos la "Golden Star" y metámonos por las aberturas del OESTE. Luego de pasar por algunas trampas vamos a salir a una habitación con una placa de madera en el suelo. Usemos el botón de acción sobre ella. Tirémonos al agua y nademos hasta encontrar una habitación con dos "Golden Stars" más. Usemos la Crowbar con ellas. Volvamos a la habitación principal del nivel. En la pared SUR hay otra puerta. Vayamos, vayamos. En el planetario usaremos las "Golden Stars" recolectadas. Cada una va a abrir una puerta y detrás de cada puerta nos vamos a encontrar un planeta. Hay cinco planetas en total, cuatro detrás de las puertas y uno que ya está en la sala del planetario. Los planetas se pueden arrastrar, así pongamos el planeta que ya está en el planetario, el de la tirita azul, en el centro de la habitación. El que tiene la tirita gris va al lado del que acabamos de poner. El de la tirita verde va en el siguiente círculo, luego viene el de la tirita roja y en el círculo exterior el de la tirita naranja. Mandémonos por la puerta que se acaba de abrir y busquemos la habitación llena de Serpientes (a no preocuparse que son estatuas). Cada una tiene una palanca. Encendamos la







MAQUINAS PLAYSTATION DUAL SHOCK

NUEVO VOLANTE!!!
EXCLUSIVO DE POWER GAME

PLAYSTATION
TODO EN ACCESORIOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES
Y MUCHO MAS!!!

TENEMOS TODOS
LOS ACCESORIOS PARA
TU CONSOLA!!





REPARAMOS TODAS
LAS MAQUINAS
(SERVICE PROPIO)

ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS !!LLAMANOS!!

AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA
ABIERTO DE LUNES A S
E-MAIL: POWERONCE@CIUDAD.COM

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION


NEXT LEVEL
EXTRA

que nos encontramos al entrar y después vayamos encendiendo a las demás (en sentido contrario a las agujas del reloj). Cuando logremos encender las siete estatuas juntas, algunas plataformas aparecerán acompañadas por un fantasmita de fuego... rapidísimo encaremos para las plataformas y tirémonos en el laguito. Al salir del agua metámonos en la siguiente habitación. Más adelante vamos a ver que en la pared SUR del balconcito hay tres puertas. Entremos por la de la izquierda. Otros dos fantasmas de fuego nos atacan, así que no nos queda otra que volver al lago. Cuando los fantasmas no existan más, volvamos a la habitación de donde salieron y tomemos el "Pharos Pillar". Volvamos donde las tres puestas y ahora entremos por la derecha. Sin morir aplastados busquemos una palanca que deberá ser accionada. Subamos a la plataforma que se acaba de elevar y saltemos hacia el SUR. Metámonos por la entrada y luego tirémonos para caer justito en la plataforma que tiene el león arriba de sus ojos. Subamos hasta su cabeza y accionemos la cuerda. La boca se abrirá y nosotros tendremos que oficiar de alimento. Siguiendo el corredor nos vamos a encontrar una antorcha; encendámosla y vayamos para la habitación siguiente a incendiar el piso de madera. Por el agujero



que se hará nos encontraremos con los "Music Scroll". Volvamos al balconcito y metámonos por la puerta derecha de la pared NORTE. Usemos el "Music Scroll" en el Arpa. Vayamos por la nueva puerta que se acaba de abrir.

Hall of Demetrius

En el Hall of Demetrius deberemos encontrar el "Pharos Knot", deshacernos de un par de esbirros que nos envía Von Croy y empujar la lámpara con las marcas en el suelo para descubrir una entrada secreta que nos llevará de vuelta a las Coastal Ruins.

Back to the Coastal Ruins 3

Exploremos esta zona desconocida de las ruinas para encontrar la entrada al Templo de Isis.

Temple of Isis

Apenas comencemos el nivel un enorme tiburón comenzará a perseguirnos. Nademos hasta encontrar una puerta de madera cerrada con dos aberturas a los costados. Dentro de las aberturas vamos a tener que poner, en la de la derecha, el "Pharos Pillar", y en la de la izquierda el "Pharos Knot". Entremos por la puerta de madera y salgamos del agua. Sin dejar que Lara se seque, tirémonos en el agujero lleno de agua que está en el centro de la habitación. Nademos hacia el NORTE y abramos la puerta manualmente. Al salir del agua busquemos la habitación con la estatua de Isis. Al SUROESTE de la estatua hay un bloque, subámonos a él y usemos la Crowbar en el "Black Bettle". Un bloque aparecerá en la pared OESTE. Subamos por él hasta llegar al botón y accionémoslo. Trepemos por el bloque que está a la izquierda de la estatua. Usemos la Crowbar en el "Broken Bettle". Otro Bloque aparecerá en la pared ESTE. Trepemos para encontrar otro botón y accionémoslo también. Bajemos por el pozo que se acaba de abrir. Desde esta habitación vamos a poder subir a otra con un pedestal que sostiene la "Winding Key". Agarrémosla y





accionemos el botón de la pared. Volvamos a la habitación de la estatua de Isis y pasemos por la puerta que se abrió al usar el botón. De vuelta en la habitación principal, deberemos subir por la escalera OESTE hasta encontrar un cuarto con tres pozos. Para tomar otros dos "Black Bettle" bajemos por los pozos OESTE y SUR... es un poco más difícil de lo que parece. Una vez con todos los Bettles en el inventario volvamos al cuarto principal y esta vez subamos por la escalera NORTE.

Cleopatra´s Palaces

Para encontrar el cuarto "Black Bettle" usemos la Crowbar en las caras que osan interponerse en nuestro camino. Cuando tengamos el último "Black Bettle" busquemos la salida para volver al Templo de Isis.

Back to the Temple Of Isis

Desde el cuarto principal agarremos, otra vez, la escalera OESTE y usemos los cuatro "Black Bettles" en la pirámide negra. Agarremos el "Mechanical Scarab" y combinémoslo con la "Winding Key". Volvamos al Palacio de Cleopatra.

Back to Cleopatra´s Palaces

Busquemos una habitación que tiene unos garabatos egipcios en la paredes (Un Ankh, un Aguila, un Escarabajo...) y usemos la combinación que acabamos de hacer para desactivar los pinchos que bloquean el pasillo. Encaremos por ahí y tomemos el "Scarab" para luego continuar nuestro camino. Nos vamos a topar con algo así como un ataúd. Abrámoslo y tomemos el "Right Gauntled". Volvamos sobre nuestro pasos y busquemos una abertura en la pared ESTE. Usemos, nuevamente, la combinación para deshacernos de los pinchos y encaremos por el pasillo. Agarremos otro "Scarab". Vayamos a explorar hasta encontrar una palanca que alza un bloque. Subamos por él y trepemos hasta encontrar una habitación con otro ataúd. Abrámoslo y apoderémonos del "Right Greave". Volvamos donde la palanca. Mandémonos por el SUR y metámonos en la abertura de la izquierda. Exploremos hasta encontrar el "Pharos Knot" y sigamos investigando hasta encontrar una puerta cerrada. Pongamos el ítem recién conseguido en el lugar afín a este menester y entremos. Subamos al bloque más cercano. Cuando aparezcan las hélices trepemos y colguémonos y saltemos todo lo que se nos cruce hasta llegar a unas palancas, las cuales deberemos activar. Estas abren unas puertas tras las que podremos encontrar la "Ornate Handle" y el "Hathor Effigy". En la pared SUR vamos a ver una cara texturada, mandémonos por ahí y combinemos la







"Ornate Handle" y el "Hathor Effigy" para crear el "Portal Guardian". Usemos el "Portal Guardian" para abrir la puerta. Busquemos el "Breast Plate" y el "Left Greave" y agarrémoslos para completar la Armadura de Horus.

City of the Dead

Bueno... este Von Croy ya está molestando más de la cuenta. Ahora raptó a Jean Pierre y a cambio quiere la Armadura de Horus. Okay... queremos mucho a Jean, pero ¿realmente cambiaríamos la Armadura que tanto trabajo nos costó conseguir por él? ¡POR SUPUESTO QUE NO! ¿No?

Masacremos a los sirvientes de Von Croy y subamos a la moto. Dentro de uno de los edificios vamos a encontrar un cadáver bloqueando una reja. Corramos el fiambre para que no estorbe. Después busquemos una habitación con una palanca y accionémosla. Esto va a abrir la reja en la habitación del cadáver. OK, ahora busquemos una montañita de arena frente a una plataforma con los cartelitos de "construction". Mandémonos a fondo usando como rampa la montañita para caer sobre la plataforma y hacerla pomada. Dejémonos caer por el pozo que se abre con moto y todo. Más adelante vamos a ver un agujero en el que pensaríamos dos veces antes de tirarnos, pero hagámoslo ya que abajo hay un lindo laguito. Exploremos en busca de una pelota azul colgando de una enredadera. Usemos el LaserSight para dispararle a la pelota. Tirémonos al agua para matar al fantasma que se libera y nademos por el agujero hasta salir al otro lado.

Crucemos el lago, que ahora se ha congelado, y accionemos la palanca. Volvamos a donde se liberó el fantasma y crucemos por la puerta que se abrió al accionar la palanca. Siguiendo el camino nos vamos a ver de vuelta en la ciudad, pero ¡NO NOS TIREMOS! Colguemos del borde y dejémonos caer sobre la palanca que abre el portón que antes nos cortaba el camino. Agarremos la Moto y salgamos de la caverna subterránea. Mandémonos hacia la puerta que acabamos de abrir. En la habitación rojiza busquemos una palanca que deberá ser activada. Volvamos al cuarto del cadáver y bajemos por la abertura. Accionemos la palanca. Ahora, volvamos a la habitación rojiza y bajemos de la moto. En la pared NORTE hay un balconcito, subamos y mandémonos por el corredor. Al finalizar el corredor saltemos al edificio de enfrente. Entremos por la puerta y disparémosle al barril rojo que está en el edificio enfrente nuestro. Saltemos a la cornisa del otro lado y busquemos una palanca. Subamos a la moto y crucemos el portón.

Chambers of Tulun

Aquí deberemos abrir nuestro camino hacia la Citadel Gate. No es nada fácil pero no hay ningún puzzle, solo saltitos y alguna que otra palanca que jalar. Aprovechemos para retocarnos el maquillaje y lavar ese short inmundo que nos pusimos para jugar como Lara.



Citadel Gate



Al comienzo del nivel, un tipo moribundo nos informa que hay una bestia inmensa haciendo estragos por ahí... aunque no tardaremos en encontrarla. Evadámosla yendo pa'l SUR. En la habitación alumbrada con luces azuladas escalemos la pared OESTE. Después subamos hasta donde está la soga. En el piso de abajo, en la pared NORTE, vamos a encontrar tres palancas tres. Accionemos la del medio. Después vamos para la esquina SUROESTE, subamos la cornisa y activemos la palanca. Volvamos donde las tres palancas y accionemos la de la izquierda y la de la derecha. Dos agujeros se dejarán ver: vayamos por el que está más lejos de donde estamos ahora. Usemos la Crowbar en la palanca sin el palo. Salgamos de este pozo y metámonos en el otro. Corramos por el pasillo, accionemos el switch y salgamos del pozo. Crucemos por la puerta que se abrió cuando accionamos el switch y colguémonos de la soga. Usémosla para llegar al muro SUR. Agilicémonos por los techos hasta encontrar una abertura de la que emana una luz naranja. Metámonos por ella y al final de pasillo saltemos para encontrar el Jeep destrozado. Agarremos el "Nitrous Oxide Canister" y volvamos a las Cámaras de Tulun.

Back to the Chambers of Tulun

Busquemos la entrada al siguiente nivel, Trenches... ¡Vamos! Si antes exploramos este nivel solos ya no vamos a necesitar ayuda.

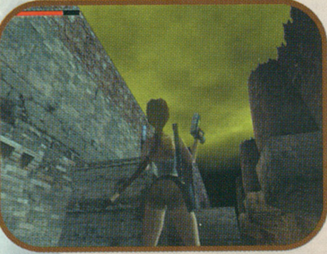


Trenches

Bien, este nivel es relativamente fácil. Busquemos el "Weapon Key Code" y, en el Jeep que se está incendiando, usemos la Crowbar para sacar la "Valve Pipe". Combinemos esta última con el "Nitrous Oxide Canister" para formar un "Nitrous Oxide Feeder". Usémoslo en la moto y volvamos a las Cámaras of Tulun (otra vez, caramba).

Back to the Chambers of Tulun 2

Bueno, bueno, ahora sí necesitaremos ayuda... primero vayamos a encontrar un edificio al que podemos acceder por medio de una rampa. Usemos la Nitrous para llegar hasta ahí y cuando crucemos la rampa bajemos de la moto. Busquemos una puerta de metal dentro del edificio y abrámosla. Agarremos la antorcha y busquemos un rociador (esos que cuando entran en contacto con fuego y humo tiran agua) y usemos la





antorcha en él. Entremos por la puerta que se abre. Jalemos la palanca. Volvamos a la habitación de donde sacamos la antorcha y saltemos a la abertura de la pared ESTE y metámonos por ahí. Disparémosle a la caja gris y usemos el LaserSight para dispararle a la cerradura de la puerta que se reveló cuando disparamos a la caja. Agarremos la "Roof Key". Y de vuelta a las Trenches.

Back to the Trenches

OK, estamos absoluta-

mente mareados... pero sigamos. Falta poco. Al principio, antes de bajar, fijémonos en la piedra que está estorbando en la cornisa. Hemos de dispararle usando el LaserSight. Después quedémonos colgando del borde y mandémonos para la izquierda. Luego agarrémonos del techo y crucemos para el otro lado. Una vez completada la tarea, usemos la "Roof Key" en la puerta. Busquemos un agujero en una de las paredes. Dentro de él hay un botón. Usemos el LaserSight para activarlo. Hecho esto busquemos la salida de las zanjas, o sea, la entrada a Street Bazar.

Street Bazar

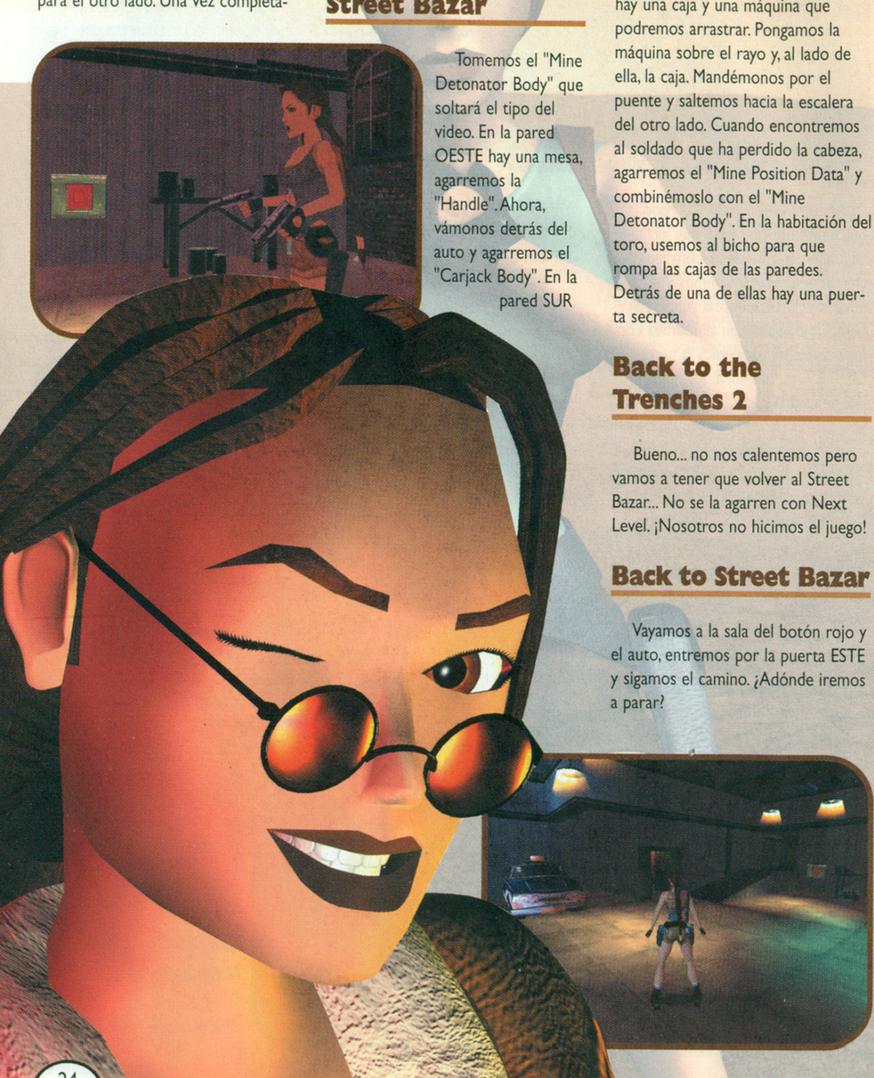
Tomemos el "Mine Detonator Body" que soltará el tipo del video. En la pared OESTE hay una mesa, agarremos la "Handle". Ahora, vámonos detrás del auto y agarremos el "Carjack Body". En la pared SUR apretemos el botón rojo. Vayamos por la puerta que se abrió. Luego de subir por la escalera colguémonos del techo. Sigamos por la derecha y dejémonos caer. Combinemos el "Car Jack Body" con el "Handle" para abrir la puerta del techo. En la habitación del rayo, detrás del mismo, hay una caja y una máquina que podremos arrastrar. Pongamos la máquina sobre el rayo y, al lado de ella, la caja. Mandémonos por el puente y saltemos hacia la escalera del otro lado. Cuando encontremos al soldado que ha perdido la cabeza, agarremos el "Mine Position Data" y combinémoslo con el "Mine Detonator Body". En la habitación del toro, usemos al bicho para que rompa las cajas de las paredes. Detrás de una de ellas hay una puerta secreta.

Back to the Trenches 2

Bueno... no nos calentemos pero vamos a tener que volver al Street Bazar... No se la agarren con Next Level. ¡Nosotros no hicimos el juego!

Back to Street Bazar

Vayamos a la sala del botón rojo y el auto, entremos por la puerta ESTE y sigamos el camino. ¿Adónde iremos a parar?







Back to the Trenches 3

Usemos el "Mine Detonator" en la habitación con la calaveras pintadas y apretemos el botón rojo. Encontremos nuestro camino a la Citadel Gate.

Back to Citadel Gate

Para pasar la primer zona vamos a necesitar la moto que tiene que estar estacionada por ahí. Apliquémosle la Nitrous cuando pasemos sobre el campo minado y después busquemos al tipo que se estaba muriendo.

Citadel

¿Dijimos que podíamos salvar a Jean Pierre sin darle la Armadura a Von Croy? ¿Acaso tuvimos alguna duda? ¡GRANDE LARA!

La única dificultad que presenta este nivel, tal vez, sea el puzzle de las mesas (que son más a parecidas hongos que a mesas). Pero es más sencillo de lo que parece. Fijémonos que cada una de las mesas tiene una letra: N(orte), S(ur), E(ste), W(est=Oeste). Con la ayuda de la brújula pongamos las mesas en los lugares marcados según su punto cardinal. Después busquemos la salida para poder acceder a la próxima y, por fin, última etapa del juego.

The Sphinx Complex

¿Estamos listos para la batalla final contra Horus? No importa, lo estemos o no, tendremos que encargarnos de él. Recordemos que de nuestro triunfo depende el futuro de la civilización. Vayamos al baño, comamos algo y volvamos ante el monitor. Es la hora de la verdad.

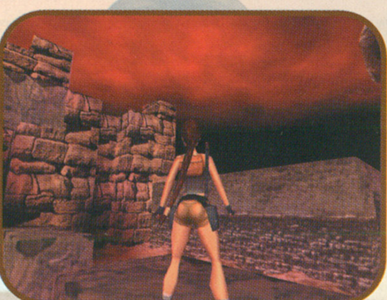
Al comienzo de The Sphinx Complex algunos enemigos nos atacarán. Uno de ellos, al morir, dejará caer la "Silver Key". Usémosla en la puerta cerrada. Después busquemos dos palancas y activémoslas para que una puerta se abra. Mandémonos por esa puerta. Luego de un par de saltitos por aquí y por allá encontraremos, en una pared de grandes ladrillos, una puerta cerrada. Lara la abrirá de una patada. Dentro de esta habitación veremos un estante vacío. Vamos a moverlo y luego a dispararle a la reja, ¿sí? Metámonos por ahí. Al salir del túnel un tipo nos va a disparar; hagámoslo pomada y activemos el switch que estaba custodiando. Ahora tendremos que dispararle a las cajas y agarrar la "Metal Blade". Salgamos afuera y busquemos las dos piernas de la Esfinge. Entre ellas hay una cosa rara. Vayamos a verla. Después hemos de dar la vuelta por la pierna izquierda y encarar por ahí. Cuando lleguemos donde los chicos malos nos disparan, matémoslos y destrocemos las cajas. Dentro de una de ellas hay un "Wooden Handle".

Combinémoslo con la "Metal Blade". Busquemos, en el suelo cerca de la Esfinge, un lugar de distinto color y usemos la "Shovel" en él.

Underneath The Sphinx Complex

En la habitación de los toros estatuas vamos a tener que acercarnos a ellos para que tomen vida (uno por vez) y lograr que nos sigan al cuarto contiguo. Cuando entren a estos cuartos salgamos lo más rápido posible. Luego activemos los switchs que están

fuera. Cuando hayamos encerrado a ambos toros, busquemos otro aventurero que no ha tenido nuestra suerte ni habilidad y agarremos el "Scrap of Paper". Detrás de los toros hay unos jeroglíficos. Examinemos el "Scrap of Paper", a ver qué caracho dice, y comparémoslo con estos jeroglíficos. La secuencia correcta es A-I-Q. Mandémonos por la puerta que se acaba de abrir. Cuando lleguemos a la habitación con los cuatro agujeros elevados de los que se desprenden luces de colores, usemos los binoculares para mirar dentro de ellos. Cada uno tiene una clave: memoricémoslos, separándolos por color. Volvamos a la habitación de los jeroglíficos y usemos la combinación del agujero rojo. Encaremos por la puerta que se abre y busquemos la "Stone of Maat". Cuando la tengamos volvamos a los jeroglíficos y usemos la clave del agujero verde. Mandémonos por la puerta que se abre para obtener la "Stone of Khepri". Busquemos nuestro camino de regreso a los jeroglíficos y usemos la clave azul. Crucemos la puerta. Después de resolver el problema de los switchs encontraremos la "Stone of Re". Una vez más volvamos a los jeroglíficos y... ¿a que no sabemos qué color usar ahora? Para agarrar la "Stone of Atum" primero tendremos que activar unos cuantos switchs, los cuales se encuentran en habitaciones a las que sólo se puede acceder por bajo el agua. Luego volvamos a la habitación donde están los cuatro agujeros de colores y usemos las llaves en los nichos correspondientes. Pasemos por la puerta. Hay que ingeniarse para agarrar las cuatro "Holy Scriptures" sin que las cuchillas nos rebanen como pan de ayer.



The Pyramid of Menkaure

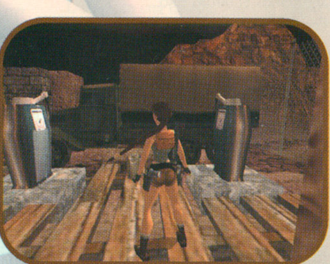
Exploremos la zona hasta que encontremos un escorpión gigante atacando a un tipo. Lo podemos salvar o bien permitir que se lo morfe. De todas maneras nos va a dejar unas llaves. Podríamos dejar que se lo merienden, ¿eh? Está bueno. Pero si salvamos al tipo también nos vamos a hacer de la "Armoury Key". Ahora lo único que tenemos que hacer es buscar la salida y usar las llaves en la puerta.

Inside Menkaure Pyramid

En el cuarto siguiente a las cuchillas, arriba de la pared SUR, hay una estrella. Disparémosle con el LaserSight. Después sigamos el camino y cuando veamos una gran estrella tallada en la pared, usemos la Crowbar sobre la "Western Shaft Key". Luego tendremos que buscar la salida de este nivel. (Es un poco complicadillo pero nada que unos eximios exploradores como nosotros no puedan resolver... o eso creemos.)

Return to the Sphinx Complex

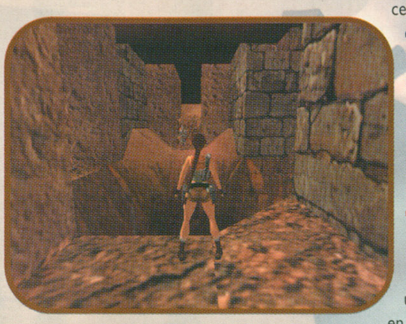
Busquemos una gran puerta de metal oxidada, usemos la llave y metámonos. El fin se aproxima, chicos y chicas.



Mastabas

Vayamos al NORTE. En medio de los surtidores de nafta agarremos el "Jerrycan". En la sala con muchos dibujos egipcios y cabezas de león en las paredes, usaremos el LaserSight para dispararle a las gemas que los leones están mordiendo (más adelante tendremos que balear una de estas cabezas). Entremos por la abertura y agarremos la "Small Waterskin". Después hemos de encontrar el camino hacia un cuarto con tres balanzas, cada una de ellas con un dibujo identificatorio. Ojo, antes de llegar a esta habitación, asegurémonos de haber encontrado en el camino la "Bag of Sand" y la

antorcha apagada. Usemos el "Small Waterskin" en el agua que hay en la habitación y, una vez llena, usémosla sobre la balanza que muestra tres olas (a la derecha de la del sol). Después usemos la "Bag of Sand" en la que tiene el dibujo de la pirámide (a la izquierda de la del sol). En la del sol deberemos usar la "Jerrycan". Prendamos la antorcha y usémosla sobre el "Jerrycan". En la habitación siguiente usemos la Crowbar para agarrar la "Northern Shaft Key" y dis-



parémosle otra vez a las cabezas de leones. Volvamos a la sala de las balanzas y mandémonos por la puerta de la pared ESTE. Sigamos hasta encontrar una sala con tres monos-estatuas bastante grandes. Usemos la Crowbar en el macaco que se tapa la boca. En la habitación siguiente agarremos la "Southern Shaft Key" con la Crowbar.

The Great Pyramid

Aquí deberemos abrirnos camino hacia...

Khufu´s Queens Pyramids

Las Pirámides de las reinas de Khufu (¡vaya nombre!) no presentan puzzles difíciles, así que solo vamos a mencionar los puntos críticos.

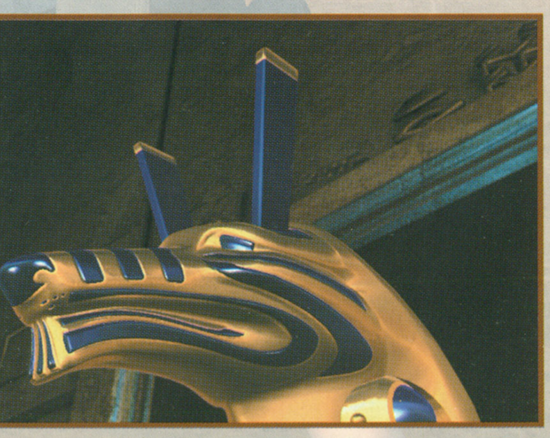
Primero, si tenemos la "Armoury Key" (resultado de haber salvado al tipo del escorpión), vamos a poder usarla en esta sección. Nos va a hacer falta. Segundo, en el cuarto donde nos atacará el Guardia Egipcio, tomaremos la "Shaft Key" después de matarlo. Tercero, en la puerta cerrada de metal oxidado usaremos las Guard´s Keys para salir del nivel.

Inside the Great Pyramid

Busquemos la habitación que tiene una antorcha apagada en el suelo, agarrémosla y prendámosla con ayuda de la antorcha encendida de la pared. Bien, ahora prendamos las antorchas apagadas de las paredes y mandémonos por el pasaje que se revela. Movamos el switch. Luego, busquemos la habitación con los cuatro receptáculos dispuestos a recibir las Shaft Keys. Ultimo esfuerzo. Empiecen a despedirse de Lara...

Temple of Horus

Mandémonos al NORTE. Cuando encontremos el "Large Waterskin", agarrémoslo. Fijémonos la balanza en la pared NORTE. Para equilibrarla hemos de necesitar 2 litros. Ahora, un pequeño problema matemático: si el "Large Waterskin" puede contener 5 litros de agua y el "Small Waterskin" puede contener 3 litros, cuando llenemos de agua el "Large Waterskin" en la fuente que está en la habitación, ¿cómo tendremos que combinarlos para que nos quede uno de los Waterskin con sólo 2 litros?



Bajemos por el pozo para volver a la habitación de la balanza. Esta vez tendremos que equilibrarla con cuatro litros. Como en Next Level reprobamos matemáticas todos los años de la secundaria, les dejamos el problema a ustedes. Bajemos, otra vez, por el pozo para encontrarnos, de vuelta, con la balanza. Ahora tendremos que meter un litro combinando ambos Waterskin. ¡Ah!, y si las matemáticas no son lo nuestro hay una gran bestia dispuesta a enseñarnos cuánto es dos por dos (aunque sea a los golpes).

Si hacemos las cosas como deben ser, nos vamos a encontrar con una hocicuda figura egipcia dentro del rayo de luz azul. Habrá que usar las cuatro "Holy Scriptures" en los pedestales. Después avancemos debajo del rayo azul...

Oops. ¡Parece que hicimos enojar al jefe final, HORUS! ¡Tirémonos al agua YA y agarremos el "Amulet of Horus"! Es al vicio dispararle al dios ya que, por supuesto, es inmune a nuestras balas. Busquemos la puerta que se abrió cuando tomamos el "Amulet of Horus" y accionemos el switch... Volviendo y hacia el Norte tendremos que buscar otra rampa, subámosla y accionemos el otro switch. Para terminar el juego tendremos que buscar la máquina que acabamos de activar (unos cuantos saltos para arriba) y finalmente encontrar el camino de salida. ¡Y a correr, Lara! ¡Corré, amor, corré! ¡No te detengas! Pero... ¡corré, loca! No... ¡No! No, por favor... Lara, no te caigas... ¡Lara! ¡NOOOOOOOOO!



Los secretos de la señorita Croft

Si están viendo este cuadro sin haber llegado al final de la última aventura de Lara, significa que quieren tener el poder absoluto sobre el armamento de esta pulposa muchacha, desde el primer instante y sin tener que caminar como un misionero. Bueno, han llegado al lugar indicado, muchachitos/as...

Para ítems / armas / munición ilimitada:

Mientras estamos en el juego, hay que ponerse apuntando DIRECTAMENTE hacia el Norte (esto es algo complicado, pero hay que hacerlo bien para que el truco funcione. Lo mejor es treparse a algo que apunte al Norte). Vayamos al inventario, y notaremos que el compás es casi transparente. Ahora deberemos seleccionar el "Small Medipack", apretando R1, R2, L1, L2. Si piensan que hicieron todo absolutamente bien, lo que resta hacer es presionar ARRIBA en el pad direccional con los cuatro botones anteriormente mencionados, y si la cosa funciona, van a tener ítems / armas y municiones ilimitadas. Para que el truco surta efecto hay que salir del inventario y volver a entrar.

Para todos los ítems del nivel:

Es igual que lo explicado anteriormente, pero seleccionando el "Large Medipack", y luego presionando al final ABAJO en el pad direccional. Luego hay que salir del inventario y volver a entrar.

Para pasar de nivel:

Es igual que lo explicado anteriormente, pero seleccionando "Load Game", y luego presionando al final ARRIBA en el pad direccional. Luego hay que salir del inventario para pasar de nivel.



Twisted Metal 4

Usen estas combinaciones como Password, si lo hacen bien escucharán una risa.

Invulnerable
↓, ←, L1, ←, →
Specials infinitos
Triángulo, L1, ↓, Triángulo, ↑
Más potencia para las armas especiales
↑, Start, Círculo, R1, ←
Recuperar la energía más rápido
Triángulo, L1, ↓, Triángulo, ↑

Ape Escape

Juntar más balas explosivas (hasta 99)
Empiecen a jugar, pongan la pausa y hagan:
R2, ↓, L2, ↑, →, ↓, →, ←

Cool Boarders 4

Usen estos trucos como nombre de jugador, si lo hacen bien, escucharán la frase "Hey, no cheating".

Todas las tablas, personajes y recorridos
ICHEAT

Todos los eventos especiales
IMSPECIAL

Formula 1 ´99

Esriban estos códigos en la pantalla de High Score del modo Grand Prix:
Modo "Ring"
RINGS
Modo Seguro
SAFETY
Modo nocturno (Con este truco podrán correr de noche en Mónaco)
NIGHTS

Fighting Force 2

Inmunidad y balas infinitas
En pantalla que dice **"Press Start"**, mantengan presionados **L1 + L2 + R1 + Triángulo + X + ←** Luego seleccionen **"Start Game"** y elijan un nivel. Cuando el juego comience, el personaje se volverá invencible y tendrá munición ilimitada, pero tengan en cuenta que no podrán grabar el juego.

FIFA 2000

Jugadores Planos
Pongan el juego en pausa y hagan esta secuencia:
X, Circulo(3), Abajo, Arriba(2), ←, R1

South Park Rally

Códigos Game Shark
Habilitar todos los personajes y trucos secretos
800A338C FFFF **800A338E FFFF**
Habilitar todas las carreras **800A3390 FFFF**
Habilitar todas las pistas **800A3394 FFFF**
Creditos Infinitos **8009C33C 0005**
Estos códigos funcionan con la versión 2.0 de Gameshark

Rainbow Six

Destrabar todas las puertas
Pongan el juego en pausa y mantengan apretado **L1**, y luego presionen **Triángulo, Cuadrado(2), Triángulo, X, Circulo, Cuadrado, Triángulo**.

Test Drive 6

En la pantalla principal vayan al "Race Menu", presionen X, y en el nombre del corredor pongan estos códigos.
AKJGB **$5.000.000**
MUTTON **Todas las pistas**

Star Wars E1: The Phantom Menace

Modo "Test Droid"
Vayan al menú principal, iluminen la opción Options (no la seleccionen) y hagan esta secuencia:
Triángulo, Círculo, ←, L1, R2, Cuadrado, Círculo, ←
Si lo hacen bien, van a escuchar un sonido, cuando lo oigan presionen **L1 + Select + Triángulo** y con eso harán aparecer al menú "Test Droid".
Desde este menú podrán hacer cosas como seleccionar niveles, conseguir inmunidad, ver cualquier secuencia del juego y algunas otras cosas más.



Medal of Honor

Para que estos trucos funcionen, van a tener que entrar al menú de Options, poner cada código en la opción Password y tocar la tecla que dice Send cuando hayan terminado de tipear, si lo hacen bien se encenderá una luz verde sobre la máquina de escribir. Una vez que hayan puesto los códigos que van a usar salgan del menú de Password y entren en la opción llamada Secret Codes, en ese menú van a tener un listado de los trucos que habilitaron y al costado de cada código encontrarán un símbolo que indica que está apagado.
Ahora activen los trucos que van a usar, pero tengan en cuenta que por más que hayan habilitado estos códigos, únicamente podrán usarlos en los niveles que ya hayan terminado anteriormente.

MOSTMEDALS - Energía infinita
BADCOPSHOW - Municiones infinitas
ICOSIDODEC - Disparar más rápido
GOBLUE - Balas especiales
TRACERON - Activar el modo "Wireframe"
SPRECHEN - Activar el modo "American Movie"
CAPTAINDYE - El nivel de energía se mantiene constante entre nivel y nivel dentro de una misión
DWIGALLERY - Imagen de los programadores
RETTUNG - Completar la misión 1
ZERSTOREN - Completar la misión 2
BOOTSINKT - Completar la misión 3
SENFGAS - Completar la misión 4
SCHWERES - Completar la misión 5
SICHERUNG - Completar la misión 6
EINSICKERN - Completar la misión 7
GESAMTHEIT - Completar la misión 8

Con los códigos que siguen van a poder habilitar nuevos personajes y distintos "Power-Ups", para el modo **"Multiplayer"**.

HERRZOMBIE - Otto
ROCKETMAN - Werner Von Braun
PAYBACK - William Shakespeare
FINESTHOUR - Winston Churchil
HOODUP - Wolfgang
WOOFWOOF - Bismark
BIGFATMAN - Evil Colonel Muller
GHUNTER - Ghunter
BEACHBALL - Noah
SPIELBERG - Velocirraptor
DENNISMODE - Este código habilita varios Power-Ups para el modo "Multiplayer"

Gran Turismo 2

Super Licencia
Consigan todas las licencias (A, B, Intl. A, Intl. B, Intl. C) para habilitar la opción **"Super License"** en el menú de test de licencias.

Carrera "Event Synthesizer"
Ganen la **"Super License"** para habilitar la carrera "Event Synthesizer" en la liga Gran Turismo.

Códigos para Game Shark

Habilitar las pistas de la categoría Rally
800F3656 0027

Habilitar las pistas para 2 jugadores
800f3658 0015
800f365a 0006 (categoría Rally)

Mucho dinero (sólo con el Simulation Disk)
801D0FC8 E0FF
801D0FCA 05F5

Trick ´n Snowboarder



Jugar con personajes de Resident Evil 2
Este truco funciona únicamente en la modalidad Free, para habilitarlo presionen **X, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo** en la pantalla del título y si lo hacen bien, escucharán un sonido. Luego seleccionen el modo Free y en la pantalla de selección de personajes, presionen **L2** o **R2**, para elejir a Leon, a Claire o a uno de los Zombies.

Toy Story 2



Habilitar personajes
Antes que nada van a tener que completar el juego agarrando todos los medallones de Pizza Planet, luego de esto Vuelvan al primer nivel y hablen con Buzz, Ham, Mr. Potato Head, Slinky, y Rex para habilitarlos en modo multiplayer. Graben el juego y comiencen uno multiplayer (tengan en cuenta que para que esto funcione tendrán que hacerlo jugando con Buzz).

Earthworm Jim 3D



Personaje en miniatura
En la pantalla de presentación, mantengan presionado el botón **Z** y hagan la secuencia que aparece abajo y luego empiecen a jugar.
(C ↑), (C ↑), ←

Dreamcast

LA NUEVA GENERACION EN CONSOLAS

SOUL CALIBUR

SONIC ADVENTURE

HOUSE OF THE DEAD 2

AIRFORCE DELTA



ARMADA

READY 2 RUMBLE

RAINBOW SIX

SPEED DEVILS



POWER STONE

TOKYO XTREME RACER

VIRTUA FIGHTER 3TL

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP



¡NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS!



TENEMOS TODOS LOS ACCESORIOS

JUMP PACK

VOLANTE ACT-LABS

VMU

PISTOLA

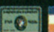



TECLADO



e-mail: cdmarket@memotec.com.ar







Lavalle 523 Cap. Fed.
Teléfono: 4393-2688

Av. Córdoba 1170 Cap. Fed.
Teléfono: 4375-1464